**OPEN ACCESS**
Proceeding of International Conference on Islamic Studies
Vol. 8 No. 1 (2026)
ISSN: 2621-5640 (p), 2621-0495 (e)
https://proceedingincisst.arraayah.ac.id/

# The Efficacy of "Guess the Picture" Media for Improving Arabic Color Vocabulary Among Ar-raayah Integrated Islamic Kindergarten Students

# فعالية استخدام وسيلة تخمين الصور في تعليم مفردات الألوان باللغة العربية لدى تلاميذ روضة الأطفال الراية الإسلامية المتكاملة

**Nurul Hikmah[1], Syirojul Huda[2], Hadil Ismail Hasan[3], Evi Khulwati[4]**
[1.2.3] Institut Muslim Cendekia Sukabumi, Indonesia
Hikim.iik16@gmail.com[1] ; syirojulhuda@edu.mc.ac.id ; hadilismail@arraayah.ac.id ; evikhulwati@edu.mc.ac.id

| *Submission: 17-05-2026* | *Revised: 24-05-2026* | *Accepted: 20-06-202* | *Published: 28-06-2026* |
|---|---|---|---|

***Abstract***

This research is motivated by the lack of specific Arabic textbooks and the dominance of thematic methods that tend to be monotonous at TKIT Ar-Raya Sukabumi. The purpose of this study is to test the effectiveness of using "Guess the Image" digital media, designed via the Canva application and presented using a Smart Board, in improving color vocabulary mastery in early childhood. The research method used is a quantitative experiment with a one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of 11 students from group B1. The results showed a significant increase, where the students' average score jumped from 47.27 in the pre-test to 100 (perfect) in the post-test. Statistical analysis using the Wilcoxon test showed a significance value of 0.005 (< 0.05), indicating a substantial influence from the use of the media. The N-Gain Score of 1.00 (100%) confirms that this media falls into the high effectiveness category. The study concludes that the integration of interactive technology through Canva and Smart Boards is effective in overcoming boredom and accelerating the understanding of Arabic vocabulary in children. This media serves as an innovative solution for digitizing Arabic language learning at the preschool level.

**Keywords :** Canva; Early Childhood; Guess the Image Media; Smart Board.

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya ketersediaan buku ajar bahasa Arab yang spesifik serta dominasi metode tematik yang cenderung monoton di TKIT Ar-Raya Sukabumi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan media digital "Tebak Gambar" yang dirancang melalui aplikasi Canva dan ditampilkan menggunakan *Smart Board* dalam meningkatkan penguasaan kosakata warna pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian terdiri dari 11 siswa kelompok B1. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, di mana rata-rata nilai siswa melonjak dari 47,27 pada *pre-test* menjadi 100

© 2025 by the authors; This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution- ShareAlike 4.0 International License. (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

(sempurna) pada *post-test*. Analisis statistik melalui uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi 0,005 (< 0,05), yang berarti terdapat pengaruh besar dari penggunaan media tersebut. Nilai *N-Gain Score* sebesar 1,00 (100%) mengonfirmasi bahwa media ini berada pada kategori efektivitas tinggi. Simpulan penelitian menegaskan bahwa integrasi teknologi interaktif melalui Canva dan *Smart Board* efektif dalam mengatasi kebosanan serta mempercepat pemahaman kosakata bahasa Arab pada anak. Media ini menjadi solusi inovatif dalam mendigitalkan pembelajaran bahasa Arab di tingkat prasekolah.

**Kata kunci :** Anak Usia Dini; Canva; Media Tebak Gambar; *Smart Board*.

## ملخص البحث

ينطلق هذا البحث من مشكلة نقص الكتب الدراسية المخصصة لتعليم اللغة العربية وسيطرة المداخل الموضوعية التي تميل إلى الرتابة في روضة "الراية" الإسلامية المتكاملة بسوكابومي. يهدف هذا البحث إلى قياس فعالية استخدام وسيلة "تخمين الصور" الرقمية، المصممة عبر تطبيق "كانفا" والمعروضة بواسطة "السبورة الذكية"، في تطوير استيعاب مفردات الألوان لدى أطفال سن المبكرة. اعتمدت الدراسة على المنهج الكمي التجريبي بتصميم المجموعة الواحدة مع اختبار قبلي وبعدي، وشملت عينة البحث ١١ تلميذا من الفصل (ب). وأظهرت النتائج تحسنا ملحوظا، حيث قفز متوسط درجات التلاميذ من ٤٧,٢٧ في الاختبار القبلي إلى ١٠٠ (درجة كاملة) في الاختبار البعدي. كما كشف التحليل الإحصائي باستخدام اختبار "ويلكوكسون" أن قيمة الدلالة بلغت ٠,٠٠٥ وهي أصغر من ٠,٠٥، مما يؤكد وجود أثر جوهري لاستخدام هذه الوسيلة. وأكدت قيمة *(N-Gain Score)* التي بلغت ١,٠٠ (١٠٠٪) أن الوسيلة تقع ضمن فئة الفعالية المرتفعة. يخلص البحث إلى أن دمج التقنيات التفاعلية عبر "كانفا" و"السبورة الذكية" فعال في كسر حاجز الملل وتسريع فهم المفردات العربية لدى الأطفال، مما يجعلها حلا ابتكاريا لرقمنة تعليم اللغة العربية في مرحلة الروضة.

**الكلمات المفتاحية** : السبورة الذكية؛ الطفولة المبكر؛ تطبيق كانفا؛ وسيلة تخمين الصور.

## المقدمة

اللغة العربية هي لغة الإسلام والقرآن الكريم، لا يمكن فهم الكتاب والسنة فهما صحيحا ودقيقا إلا من خلالها. ولذالك، فإن إتقان اللغة العربية ضرورة دينية لتجنب الخطأ في فهم الشريعة، وهو ما يفرض على كل مسلم السعي لتعلمها كونها اللغة التي اختارها الله تعالى لرسالته (Huda 2016). ولتحقيق هذا الإتقان المنشود، يجب التركيز على تعليم اللغة العربية من خلال مهاراتها الأربع الأساسية، وهي: مهارة الاستماع، ومهارة الكلام، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة؛ حيث تعمل هذه المهارات معا لتكوين الكفاءة اللغوية التي تمكن المسلم من استيعاب لغة القرآن والتواصل بها بفعالية.(Desandi et al. 2025) ومن أهمها المفردات حيث أنها عنصر من عناصر أساسي في اللغة لأنها تحمل المعاني في التعبير اللغوي. وترتبط كفاءة الشخص وقدرته اللغوية ارتباطا وثيقا بزيادة حصيلته من المفردات وحسن استخدامها.(Saepudin 2019) فالطفل هو الرتكيز الأول في دراسة المفردات حيث أن في هذه المرحلة مرحلة العصر والوقت الأنسب لغرس أسس اللغة العربية. ويتميز الطفل في هذه المرحلة بسرعة الحفظ، مما يجعل

مرحلة ما قبل المدرسة ضرورية لنمو مهاراته وتطويرها.(Zain 2018) ولكن نعرف أن تعليم الصغار يحتاج إلى أسلوب نشط وتفاعلي لأن يحرك حواسهم لتجنب عن الملل وجعل التعلم أسهل وأكثر ثباتا في الذاكرة. Marlina) (and Ramdani 2018 فلذلك إن استخدام وسيلة تخمين الصور هي طريقة فعالة وممتعة لتعليم الأطفال اللغة العربية، لأنها تعتمد على اللعبة التفاعلية الذي تزيد من حماستهم وقدرتهم على التعلم.(Febriani 2014)

تناولت العديد من الدراسات السابقة فاعلية وسيلة "تخمين الصور" في تعليم اللغة العربية، حيث أثبتت بنت حليمة السعدية (٢٠٢٢) وجود تأثير كبير لهذه الوسيلة على إتقان المفردات لدى تلاميذ الصف السابع. كما طورت فاطمة الزهرة (٢٠٢١) تطبيقا لهذه اللعبة على أساس أندرويد وأكدت فعاليتها، وهو ما عززته نتائج دراسة كاملة (٢٠٢٥) التي أظهرت تحسنا ملحوظا في إتقان المفردات لدى طلاب الصف الثامن بقيمة ***N-Gain*** مرتفعة. وفي سياق متصل، بحثت أريزا فوزي فضيلة (٢٠٢٣) تطبيق هذه الوسيلة عبر برنامج "بوربوينت" لطلاب الصف السابع وأثبتت فعاليتها، بينما أكد محمد نور الدين (٢٠١٩) فعالية البطاقات المصورة في المرحلة الابتدائية.

ورغم إثبات فعالية وسيلة تخمين الصور في المرحلتي الابتدائية والمتوسطة، إلا أن استخدامها في مرحلة روضة الأطفال لا يزال قليلا ويحتاج إلى دراسة أعمق خاصة في تعليم مفردات الألوان عبر التكنولوجيات التفاعلية الحديثة. ومن هنا تبرز أصالة هذا البحث في تطبيق هذه الوسيلة باستخدام تطبيق "كانفا" واللوحة الذكية لتعزيز التفاعل اللغوي لدى أطفال روضة "الراية" الإسلامية المتكاملة بسوكابومي. وتتمثل المساهمة العلمية لهذا البحث في تقديم أسلوب جديد لتعليم أطفال سن المبكرة، يجمع بين "التعلم باللعبة" و"التقنية الحديثة"، وذلك لتجاوز الطرق التقليدية التي قد تسبب الملل للأطفال.

ما يميز هذا البحث هو التركيز على جانب لم تهتم به الدراسات السابقة كثيرا، وهو استخدام الوسائل التكنولوجية التفاعلية في روضة الأطفال لأن معظم الدراسات السابقة ركزت على طلاب المراحل العليا، أو اعتمدت على الوسائل التقليدية كما في دراسة السعدية وكاملة، لم يهتم الباحثون بربط التكنولوجيا التفاعلية بطبيعة روضة الأطفال. وتتمثل أهمية هذا البحث في تقديم رؤية ابتكارية تعتمد على رقمنة الوسائل التعليمية عبر تطبيق ***(Canva)*** وعرضها بواسطة اللوحة الذكية (***Smart Board***) لتحويل التعلم من نمط فردي إلى تجربة جماعية تفاعلية. وفقا لدراسة (نجيبة، ورهيو، وتزكية) فإن هذه الوسائل تدمج بين العناصر البصرية والسمعية؛ مما يساعد الطفل على فهم المفاهيم بشكل ملموس وتطوير مهاراته اللغوية وزيادة دافعيته.(Najibah et al. 2026) وبينما ركزت الدراسات الأخرى على محتوى التعلم، يركز هذا البحث على 'كيفية 'جذب الطفل للعملية التعليمية عبر التكنولوجيا التي تناسب طبيعته الحيوية. وبذلك، يسد هذا البحث الفجوة بين التقنية الحديثة واحتياجات الطفولة، تماشيا مع ما ذكرته ألفينا ليلان من أن الوسائل التعليمية هي أداة تواصل أساسية لخلق بيئة تعلم تفاعلية وفعالة لتحقيق أفضل النتائج. Lailan) (2025

أهمية هذا البحث تظهر في اتباع التكنولوجيا الحديثة في التعليم خاصة استخدام الوسائل الرقمية للأطفال أصبح ضرورة لتطوير مهارات الطفل اللغوية وليس مجرد وسيلة للترفيه. وهذا يتوافق مع ما ذكره (نوكمان، ونور سليم، ورحماساري) من أن العصر الرقمي يساهم في تطوير القواعد والمفردات لدى الأطفال من خلال دمج الأجهزة الرقمية في حياتهم اليومية.(Nukman et al. 2024) وبناء على ذلك، يقدم هذا البحث أسلوبا جديدا يجمع بين التصميم الممتع والتعلم الجماعي؛ مما يساعد المعلمين على كسر حاجز الملل لدى الطلاب، ويفتح آفاقا لتطوير دروس رقمية مبسطة لغير الناطقين بالعربية. وفي الختام، يهدف هذا الابتكار إلى رفع جودة التعليم وتحسين نتائج الطلاب بشكل شامل في روضة الراية.

## منهج البحث

تركز هذه الدراسة على فعالية استخدام وسيلة "تخمين الصور" المصممة عبر تطبيق كانفا *(Canva)* كوسيلة لتعليم المفردات لدى تلاميذ الفصل (ب١) بروضة الأطفال الإسلامية المتكاملة الراية. وتعد هذه الدراسة بحثا كميا بالنظر إلى معرفة فعالية استخدام الوسيلة الرقمية لتعليم المفردات، والتي تفترض وجود حقائق موضوعية وتهتم معالجتها بالأساليب الإحصائية في جمع البيانات وتحليلها.(Tersiana 2018)

والمنهج المستخدم هو المنهج التجريبي بتصميم المجموعة الواحدة بالاختبار القبلي والبعدي *(One Group Pretest-Posttest Design)*، حيث تكون البيانات التي تم الحصول عليها بشكل أرقام بواسطة الملاحظة والمقابلة الشخصية والاختبارات.(Sugiyono 2017)وفي هذا التصميم تتم الاختبارات بقياس المتغيرات قبليا وبعديا وتدخل المعالجة (التجربة) على مجموعة واحدة من المشاركين؛ ويتم ذلك لتقييم أثر الوسيلة على النتائج، حيث يتم مقارنة القياسات البعدية بعد التدخل مع القياسات الأولية.(Irfan Abraha 2022)

ومجتمع هذه الدراسة يشمل جميع تلاميذ روضة الأطفال الإسلامية المتكاملة الراية، أما عينتها فهي التلاميذ في الفصل (ب١) وعددهم ١٤ تلميذا، وقد اعتمدت الباحثة على ١١ تلميذا كعينة نهائية للتحليل. وتعتمد هذه الدراسة على مراجعة كافة المصادر المطلوبة كالكتب والمقالات والوثائق الأخرى. وتنقسم هذه المصادر إلى المصادر الأساسية التي جمعت بياناتها بشكل مباشر،(Sahir 2022) ومنها: مديرة الروضة، ومعلمة اللغة العربية، وتلاميذ الفصل (ب١). والمصادر الفرعية التي استقت معلوماتها بشكل غير مباشر،(Undang Sulung 2024) ومنها: البحوث السابقة، والمقالات العلمية، والكتب المتعلقة بطرق تعليم الأطفال والوسائل الرقمية الحديثة.

فرضية هذه الدراسة هي استخدام وسيلة "تخمين الصور" عبر تطبيق كانفا فعال كوسيلة لتعليم المفردات لدى تلاميذ روضة الراية. وتنقسم الفرضية إلى الفرضية الصفرية :($H_0$) عدم وجود فعالية لاستخدام الوسيلة، والفرضية البديلة :($H_1$) وجود فعالية لاستخدام الوسيلة.

ولتحليل البيانات في هذه الدراسة العلمية، استخدمت الباحثة اختبار "ويلكوكسون ***Wilcoxon***) " ***Signed Rank Test)***باستخدام برنامج (***SPSS***) للمقارنة بين متوسطين لنفس العينة في حالة تكرار القياسات (القبلي والبعدي). ويلي المعيار المعتمد لفرضية هذه الدراسة: ١ $H_0$ مرفوضة (وجود فعالية) إذا كانت نتيجة الدلالة ***(Asymp. Sig. 2-tailed)***أقل من ٠,٠٥. ٢ $H_0$ مقبولة (عدم وجود فعالية) إذا كانت النتيجة أكثر من ٠,٠٥.

ولمعرفة بيان النتيجة النهائية لمستوى الفعالية، يتم استخدام معادلة كسب الدرجة (***N-Gain Score***) وتصنيفها كما يلي:

الجدول ٠١. لمستوى الفعالية

| مستوى الفعالية | التصنيف | القيمة ***G*** |
|---|---|---|
| فعال جدا | مرتفع | g>0.7 |
| فعال | متوسط | 0.3≤g≤ 0.7 |
| غير فعال | منخفض | G<0.3 |

## النتائج والمناقشة

توضح نتائج هذا البحث أن عملية تعليم اللغة العربية في روضة الأطفال الإسلامية المتكاملة الراية لا تعتمد على كتاب مدرسي محدد، وذلك بسبب عدم توفير كتاب خاص لتعليم اللغة العربية، بالإضافة إلى اعتماد المدرسة على المدخل الموضوعي الذي يركز على موضوع واحد لعدة أسابيع. ولذلك، طبقت الباحثة أسلوب التعليم المباشر باستخدام وسيلة تخمين الصور المصممة عبر تطبيق كانفا والمعروضة على السبورة الذكية، مع التركيز على مفردات الألوان الأساسية. وقد بدأت خطوات التنفيذ بتنظيم الفصل وتهيئة التلاميذ، حيث تم استخدام الأشياء المحسوسة في البيئة المحيطة كتحفيز أولي، ثم انتقلت الباحثة إلى عرض شاشة الألغاز التخمينية لجذب انتباه التلاميذ. وفي مرحلة تقديم المثير الابتدائي، طرحت الباحثة أسئلة حول الألوان لتنشيط معرفة الطلاب، ثم تبع ذلك مرحلة التعريف والتدريب حيث نطق التلاميذ المفردات بشكل متكرر خلف الباحثة لضبط الأداء الصوتي.

وتعد مرحلة "لعبة تخمين الصور" هي الجوهر التفاعلي في هذا البحث، حيث يقوم التلميذ بلمس الصورة الملونة على الشاشة الذكية بناء على المفردة التي تنطقها الباحثة، وتوفير الوسيلة تغذية راجعة فورية تظهر علامة الصواب أو الخطأ. ولم تقتصر هذه اللعبة على الجانب الترفيهي، بل كانت أداة تشخيصية تسمح للباحثة بتصحيح الأخطاء فورا وتقديم تعزيز إيجابي بعبارات التقدير مثل "ما شاء الله" وفقا لنظرية سكينر السلوكية. وعلى الرغم من النجاح في التطبيق، واجهت العملية بعض المعوقات مثل محدودية الوقت المخصص للغة العربية، وغياب الكتاب المنهجي، بالإضافة إلى تحديات إدارة الفصل الناتجة عن خصائص نمو أطفال الروضة الذين يميلون للحركة الزائدة وقصر مدى الانتباه. ومع ذلك، استطاعت الباحثة التغلب على هذه العقبات من خلال المرونة في التنفيذ وتوزيع هدايا تحفيزية في نهاية اللقاءات للحفاظ على دافعية التلاميذ.

أما فيما يخص فعالية الوسيلة، فقد كشفت نتائج الاختبار القبلي أن متوسط درجات التلاميذ كان ٤٧,٢٧، حيث حصل معظمهم على تقدير مقبول أو راسب بسبب عدم إلمامهم بالمصطلحات اللغوية. ولكن بعد تطبيق وسيلة تخمين الصور، أظهرت نتائج الاختبار البعدي قفزة نوعية، حيث حقق جميع التلاميذ (١١ تلميذا) الدرجة الكاملة ١٠٠ بتقدير ممتاز.

الجدول ٠٢. الاختبار القبلي والبعدي

| عامل | النتيجة | | |
|---|---|---|---|
| | أدنى النتيجة | أعلى النتيجة | المعدلة |
| الاختبار القبلي | ٢٠ | ١٠٠ | ٤٧,٢ |
| الاختبار البعدي | – | ١٠٠ | ١٠٠٠ |

ولتأكيد هذه النتائج إحصائيا، استخدمت الباحثة اختبار ويلكوكسون ***(Wilcoxon Signed Ranks Test)*** عبر برنامج(*SPSS*) ، وتبين أن قيمة الأهمية (***Asymp. Sig. 2-tailed***) بلغت ٠,٠٠٥، وهي أصغر من مستوى الدلالة ٠,٠٥، مما يعني رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة بوجود أثر جوهري للوسيلة. كما أظهرت نتائج كسب التطبيع (***N-Gain Score***) أن متوسط القيمة بلغ ١,٠٠ أو ١٠٠٪، وهي تقع ضمن الفئة المرتفعة، مما يثبت فعالية الوسيلة بشكل قاطع في تطوير استيعاب المفردات العربية.

**Ranks**

| | | N | Mean Rank | Sum of Ranks |
|---|---|---|---|---|
| POST TEST - PRE TEST | Negative Ranks | 0[a] | ,00 | ,00 |
| | Positive Ranks | 9[b] | 5,00 | 45,00 |
| | Ties | 2[c] | | |
| | Total | 11 | | |

a. POST TEST < PRE TEST
b. POST TEST > PRE TEST
c. POST TEST = PRE TEST

**Test Statistics[a]**

| | POST TEST - PRE TEST |
|---|---|
| Z | -2,810[b] |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | ,005 |

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

**Descriptive Statistics**

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|---|---|---|---|---|---|
| Ngain_score | 9 | 1,00 | 1,00 | 1,0000 | ,00000 |
| Ngain_persen | 9 | 100,00 | 100,00 | 100,0000 | ,00000 |
| Valid N (listwise) | 9 | | | | |

تشير مناقشة هذه البيانات إلى أن استخدام وسيلة "تخمين الصور" فعال جدا في تحسين استيعاب المفردات، ويعود ذلك إلى دمج التقنيات الإبداعية مع استراتيجيات التعلم باللعبة. إن اعتماد الوسيلة على الصور الملونة والتفاعل الحركي عبر لمس الشاشة الذكية يتوافق مع نظرية الوسائط المتعددة التي تؤكد أن التعلم يكون أكثر عميقا عند دمج الكلمات والصور معا. (Mayer 2014)

وقد وفرت الوسيلة "تغذية راجعة فورية" تظهر علامة الصواب أو الخطأ، وهو ما سمح للباحثة بتصحيح الأخطاء في الحال؛ وهذا يتماشى مع ما أكده هاتي وتيمبرلي من أن التغذية الراجعة الفعالة هي التي تقدم فور استجابة

الطالب لتحقيق أقصى استفادة تعليمية كما أن استخدام عبارات التقدير (مثل :ما شاء الله) كتعزيز إيجابي ساهم في تشكيل سلوك التعلم المرغوب، وهو ما يتفق مع مبادئ النظرية السلوكية في التعزيز.(Skinner 1958)

وعلى الرغم من وجود معوقات ميدانية مثل "قصر مدى الانتباه" لدى أطفال الروضة، إلا أن "المرونة في التنفيذ" واستخدام المداخل البصرية ساعدا في التغلب عليها .وتتفق هذه النتيجة مع الدراسات السابقة التي تشير إلى أن الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة يميلون للتعلم من خلال المثيرات البصرية والحركية التي تحول المادة العلمية إلى تجربة ممتعة وسهلة الحفظ.(Sharon E Smaldino and Deborah L Lowther 2015)وبناء على ذلك، أثبتت التجربة أن دمج "كانفا" والسبورة الذكية يعد مفتاحا لتعزيز القدرات اللغوية في المناهج الأولية للناطقين بغير العربية.

## خلاصة البحث

وأظهرت النتائج نجاحا كبيرا، حيث تغير مستوى التلاميذ بشكل واضح؛ فبعد أن كان متوسط درجاتهم في الاختبار القبلي ضعيفا (٤٧,٢٧)، استطاع جميع التلاميذ في الاختبار البعدي الحصول على الدرجة الكاملة (١٠٠) بنسبة نجاح كاملة. وهذا التحسن الكبير، الذي أثبتته الأرقام والإحصائيات، يؤكد أن استخدام الألعاب الرقمية والوسائل البصرية يقلل من شعور الأطفال بالملل ويزيد من رغبتهم في التعلم. وتوصلت الدراسة من خلال مناقشة النتائج إلى أن دمج التكنولوجيا مع اللعبة يساعد الطفل على فهم الكلمات بسرعة وتثبيتها في ذاكرته بفضل التفاعل المباشر والحصول على تشجيع فوري عند الإجابة الصحيحة. وتعد هذه الدراسة إضافة جديدة لأنها طبقت التكنولوجيا الحديثة في مرحلة الروضة، وهو جانب لم ينل اهتماما كبيرا في الدراسات السابقة. وفي الختام، يوصي البحث بضرورة استخدام الوسائل الرقمية في تعليم الأطفال لأنها تناسب طبيعتهم التي تميل للحركة والمشاهدة، كما يقترح البحث على المعلمين تطوير دروس تفاعلية مشابهة لبقية موضوعات اللغة العربية لرفع جودة التعليم وتحقيق أفضل النتائج الدراسية.

## المراجع


Desandi, M. L., Abdurrazaq, A., & Hasan, H. I. (2025). *The Effect of the Quran Interpretation Competition in Arabic within the Quran Recitation Competition Program on the Development of Speaking Skills among Contestants in West Java Ta'thīr Musābaqah Tafsīr al-Qur'ān bi al-Lughah al-'Arabiyyah fī Barnāmaj (Mu*. *7*(1), 1248–1259.

Febriani, ni putu ratna. (2014). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT ( TGT ) BERBANTUAN MEDIA GAMBAR DAN TEKA-TEKI SILANG UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PKn SISWA KELAS VIII . 6 SMP NEGERI 3 BANJAR TAHUN AJARAN 2013/1014*. 1–12.

Huda, S. (2016). PENGARUH KEMAMPUAN BAHASA ARAB TERHADAP PEMAHAMAN AL-QUR'AN. *Jurnal Ilmu*, *1*(1), 119–127.

Irfan Abraham, Y. S. (2022). *DESAIN KUASI EKSPERIMEN DALAM PENDIDIKAN : LITERATUR*. *8*(3), 2476–2482. https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http

Lailan, A. (2025). *INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI PAUD*. *18*(2), 1–6. https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252

Marlina, L., & Ramdani, A. (2018). Problems of Arabic Language Teaching in Traditional Institutes (An Experimental Study at Miftah Al-Huda Institute 2 as a Model). *Proceeding of International Conference on Islamic Education*, 6. https://doi.org/10.51425/icie.vi.20

Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (2nd Editio). CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS.

Najibah, N. S., Rahayu, T. S., & Tazkiyah, N. (2026). *Pemanfaatan Media Digital Sebagai Alat Pembelajaran Interaktif Bagi Anak Usia Dini*. *08*(02), 133–141.

Nukman, M., Nursalim, M., Rahmasari, D., Bahasa, P., & Dini, A. U. (2024). ERA DIGITAL PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI : LITERATURE REVIEW. *Review Pendidikan Dan Pengajar*, *7*, 284–289. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/download/23494/16975%0A

Saepudin. (2019). *Ṭuruq at-Tadrīs fī Ta'līm al-Mufradāt al-Lughah al-'Arabiyyah*. 310–330.

Sahir, S. H. (2022). *METODOLI PENELITIAN* (M. S. Dr.Ir.Try Koryati (ed.)). Penerbit KBM Indinesia.

Sharon E Smaldino, Deborah L Lowther, J. D. R. (2015). *Instructional Technology and Media for Learning*. Vital Source.

Skinner, B. F. (1958). *Teaching Machines*. *128*(3330), 9696–9977.

Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabet. www.cvalfabeta.com

Tersiana, A. (2018). *Metode Penelitian*. Anak Hebat Indonesia.

Undang Sulung, M. M. (2024). Memahami Sumber data Penelitian : Primer, Skunder, dan Tersier. *Edu Research*, *5*, 110–116. https://doi.org/10.1163/9789004263925_015

Zain, F. N. (2018). *Ta'līm al-Lughah al-'Arabiyyah fī Rawḍat al-Aṭfāl al-Islāmiyyah al-Muttaqīn Mālang*. *32*(6), 32–44.